

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Pada saat menjalani proses magang di PT Visinema Pictures tepatnya dalam *project series* “DOMIKADO”, penulis diposisikan sebagai *Assistant Offline Editor 2*. Penulis diberi tanggung jawab oleh pembimbing lapangan yaitu, *Offline Editor* yang bernama Sangkot Prakoso Hadi. Selama masa *pre-production*, penulis ditugaskan untuk membantu mencari dan men *download* *audio effect* ataupun *visual effect* untuk menjadi *guide* pada proses *Editing On Location*. Lalu pada tahap *production*, penulis bertugas sebagai *Assistant Offline Editor 2 On Location*.

2. Koordinasi

Selama masa *production*, penulis bertanggung jawab penuh dalam *me-manage file* video maupun audio yang diberikan oleh DIT. *Management file* dalam artian, penulis mengurutkan folder-folder episode, *scene*, *shot*, dan *take* secara rapi demi mempermudah *Assistant Offline 1* saat *editing rough cut*. Tidak hanya *management file* saja, tetapi penulis juga bertanggung jawab penuh dalam mensinkronisasi video dan audio secara utuh dan presisi, sehingga *Assistant Offline Editor 1* bisa mempercepat proses *rough cut*.

Saat proses *editing rough cut* sudah selesai, file *rough cut* pun di oper ke *Offline Editor* melalui *ssd* agar lanjut ke tahap *fine cut*. Selama *Editing On Location*, *offline editor* berkomunikasi langsung bersama sutradara untuk preview langsung untuk memastikan shot yang sudah di *take* mengalami masalah dari segi kontinuitas *shot*, *framing* kamera, dan

phase cutting. Sehingga masalah yang ditemukan bisa langsung di revisi langsung di lokasi. Jika alur kerja diurutkan maka terbentuklah bagan dibawah.



Gambar 3.1 Contoh bagan alur kerja
Sumber : Dokumentasi perusahaan

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama magang di PT Visinema Pictures, penulis dihadapkan dengan *project series* 24 episode yang berjudul “DOMIKADO”. Dalam *project* ini penulis diberi kepercayaan oleh produser untuk bertanggung jawab pada bagian *post-production*, lebih tepatnya sebagai *Assistant Offline Editor On Location*. Selama masa tahap *pre-production* penulis di minta untuk membaca *script* 24 episode untuk memahami alur cerita, kemudian penulis juga diminta untuk mencari *guide effect* dan *audio effect* untuk keperluan *editing on location*. Selain itu, saat *pre-production* penulis juga membantu *offline editor* untuk mewakili meeting saat *offline editor* berhalangan hadir. Saat *reading script*,

penulis mencatat apa saja referensi *visual effect* dan *audio effect* yang dibutuhkan dan bisa digunakan saat keperluan editing nanti.

Saat masa *pre-production* selesai, penulis ditugaskan untuk *Editing On Location*, yang berguna untuk mempercepat *workflow editing*. Selama masa *production*, penulis mempunyai tanggung jawab pada management *file* secara rapi, sinkronisasi audio dan video. Selain itu, penulis juga pernah diminta untuk membantu *Assistant Offline Editor 1* dalam *rough cut editing* dan me-record audio dialog untuk guide di dalam editing.

Semasa produksi, secara garis besar kami para tim editor *offline* diberikan *space* atau tempat yang dimana kami bisa berkerja dimana saja contohnya seperti dibelakang set, dan diluar studio. Pada intinya kami para editor tidak boleh jauh dengan *director* kami, supaya saat selesai *take* atau *break*, kami bisa memberikan *preview* editan *rough cut* kepada *director*. Tujuan adanya *editing on location* di *project DOMIKADO* ini yaitu karena ekspektasi di awal *project ini* bisa dijalani secara kejar tayang, akan tetapi dikarenakan *project ini* disertai 60% animasi dan 40% shooting, maka pengerjaan tidak bisa secepat dengan apa yang diharapkan.

Untuk mekanisme *editing on location*, penulis selaku *assistant offline editor 2* harus menunggu *file video proxy* dan audio yang sudah di *convert* oleh DIT, kemudian penulis memasukkan *file* tersebut ke dalam aplikasi editing *davinci resolve* untuk dilanjutkan dengan proses *assembly editing* dan memasukkan *metadata*. *Assembly editing* ini adalah semacam teknik editing yang tidak terlalu dominan menggunakan *cutting* pada video maupun audio, tetapi tahap dimana mengurutkan video dan audio menjadi satu cerita dan mensinkronisasi video dan audio *external* secara presisi.

Metadata ini adalah semacam keterangan info yang penulis berikan di setiap video yang sudah di *assembly* dengan info keterangan seperti judul episode, *scene* berapa, *shot* berapa, *take* berapa. Tujuan *metadata* ini adalah untuk memudahkan *offline editor* untuk melanjutkan proses *editing*. Saat *metadata* sudah di *input*, penulis mengoper semua *file* tersebut ke *assistant offline editor 1* untuk dilanjutkan ke tahap *rough cut*. Pada saat *editing on location*, *assistant*

offline editor 1 harus menyicil *rough cut* secepat mungkin supaya bisa di *preview* oleh *director*. Tujuan *preview* untuk *director* ini pada biasanya, memudahkan *director* untuk memberi masukan di setiap *cuttingan* dalam editing. Apabila *assistant offline editor 1* sudah menyelesaikan tahap *rough cut* secara menyeluruh, maka *file rough cut* bisa dilanjutkan ke tahap *fine cut* yang biasa dikerjakan oleh *offline editor*. Pada saat *shooting* di studio sepat sudah selesai dan semua editan sudah *picture lock*, penulis melanjutkan ke tahap *mastering*. *Mastering* ini adalah tahap dimana penulis memasukkan *asset-asset* animasi ke dalam *timeline editing* yang sudah di *picture lock*. *Asset-asset file* animasi yang diberikan berupa format *alpha mov*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel berisi tugas yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses produksi *project series* berjudul “DOMIKADO”.

Tabel 3.2.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca <i>Script</i> & Mengikuti <i>meeting reading script</i>. - Mempelajari aplikasi <i>editing davinci resolve</i>. - Mencari aset-aset guide untuk <i>visual effect & audio effect</i>.

2	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi <i>effect</i> untuk keperluan <i>editing</i>. - Mempelajari cara untuk management <i>file</i> di <i>davinci resolve</i>. - Mengikuti <i>workshop workflow offline editing</i> gratis di Visinema Pictures. - Membaca <i>script</i>.
3	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Recce</i> lokasi <i>shooting</i>. - <i>Pre-Production meeting</i>. - Membantu mencari <i>guide backsound</i> untuk keperluan <i>editing</i>. - <i>Testcam & meeting</i> bersama <i>post-pro manager</i> untuk keperluan <i>workflow editing</i>. - <i>Assembly cut & rough cut</i> hasil <i>test cam</i>.
4	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting day</i>. - <i>Editing on location</i>. - <i>Assembly cut</i>.
5	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Management file</i>. - <i>Assembly cut</i>.
6	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Management file</i>. - <i>Assembly cut</i>.
7	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Management file</i>. - <i>Assembly cut</i>.
8	DOMIKADO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Management file</i>. - <i>Assembly cut</i>. - <i>Rough cut</i>. - Mengikuti sesi <i>preview final cut</i> di kantor. - <i>Record voice over</i> untuk keperluan <i>editing on location</i>.

9	DOMIKADO	- Management <i>file</i> . - <i>Assembly cut</i> . - <i>Record voice over</i> .
10.	DOMIKADO	- Membantu <i>rough cut editing</i> .
11.	DOMIKADO	- Membantu <i>rough cut editing</i> .

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama 2 bulan secara garis besar penulis mengerjakan yang seharusnya dikerjakan sebagai *assistant offline editor 2* yaitu, membantu pekerjaan *offline editor* maupun *assistant offline editor 1* menjadi lancar. Dalam PT Visinema Pictures penulis tidak hanya bekerja pada masa *post-production* saja, tetapi penulis juga sudah memulai tahap pengerjaan dari *pre-production* yaitu dengan mencari referensi *visual effect 2D* dan *audio effect* melalui *website* langganan bernama *envato.com* yang sudah di fasilitasi langsung dari PT Visinema Pictures. Penulis juga ikut membantu untuk mewakili *meeting* disaat *offline editor* berhalangan hadir. Saat *meeting pre-production* penulis mencatat apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung *visual effect* di dalam cerita. Setiap *meeting pre-production* usai, penulis membuat rekap laporan selama *meeting* untuk di koordinasi langsung bersama *offline editor*.

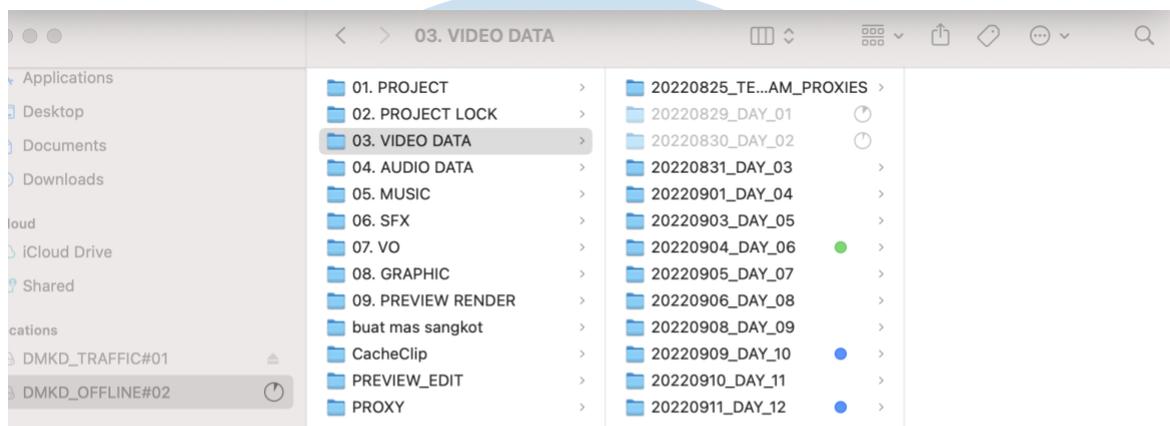
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 *meeting workflow editing on location studio sepat.*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada saat mendekati hari-hari *shooting*, penulis mengikuti sesi *recce* dan *testcam* yang berlokasi di Studio Sepat Cilandak, Jakarta Selatan. Pada saat *test cam*, penulis bertemu langsung dengan *post-pro manager* dan DIT yang akan bekerja sama pada *project series* selama 24 hari. Saat di studio, penulis pun mengikuti *meeting* bersama dengan tim *post-production* untuk membahas *workflow* kerja yang aman hingga akhir *shooting*. Selanjutnya, penulis di minta untuk berkomunikasi langsung dengan DIT dalam pemindahan *file*. Ketika *file* video sudah di *convert*, DIT dengan inisiatif bisa langsung memberikan *file* tersebut untuk di masukkan ke dalam *folder* dan di edit di dalam aplikasi *editing davinci resolve*. Selama 24 hari, penerapan *workflow* kerja dapat di pahami oleh penulis dengan baik. Penulis mengurutkan *folder file* apa saja yang dibutuhkan dan dimasukkan ke dalam *folder* tertentu.



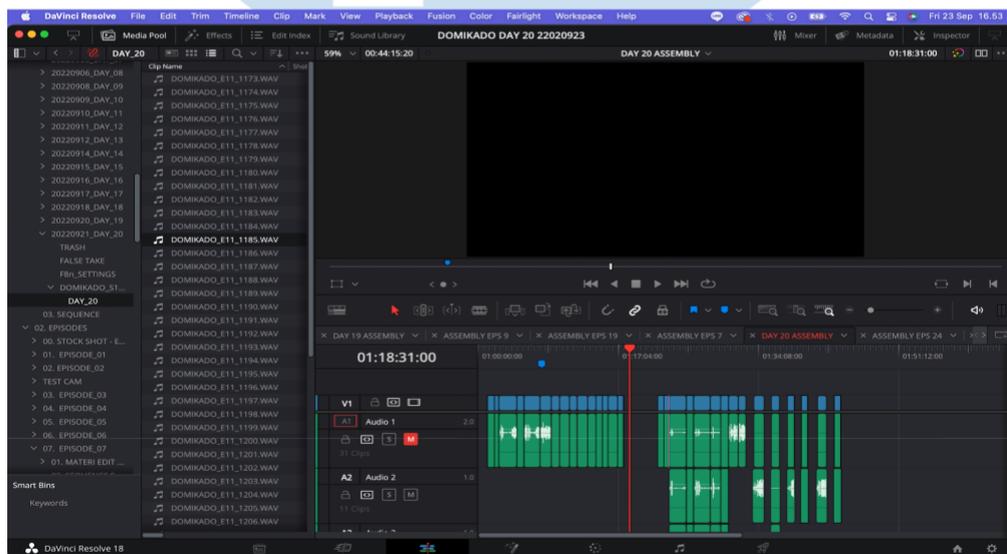
Gambar 3.2 Urutan management *file*
 Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada Gambar 3.2 terlihat urutan *file* management pada pengerjaan *project series* yang berjudul “DOMIKADO”. Pada urutan bagian atas terlihat *folder* “PROJECT” yang didalamnya berisikan *project format* mentahan dari hasil editan di aplikasi *editing davinci resolve*. Di dalam *folder* tersebut, penulis membuat *folder* baru lagi yang berisikan “DAY 1” sampai “DAY 24” karena proses pengerjaan *editing on location* ini sendiri totalnya 24 hari. Selanjutnya ada *folder* “PROJECT LOCK”. Di dalam *file project* ini berisikan *file* mentah editan yang sudah *fix* untuk disimpan dan juga memudahkan *post-pro manager* untuk memindahkannya ke *online editor* dan juga *sound designer*.

Kemudian ada “VIDEO DATA”, yang didalamnya terdiri dari *file-file* video yang sudah di *convert* dari DIT. Di dalam *folder* tersebut, penulis mengurutkan *folder* video secara berurutan dimulai dari *folder* “DAY 1” hingga “DAY 24”. Selanjutnya ada *folder* “AUDIO DATA” yang berisi *file* audio dari “DAY 1” sampai “DAY 24”. *Folder* “MUSIC” ini sendiri berisi musik-musik

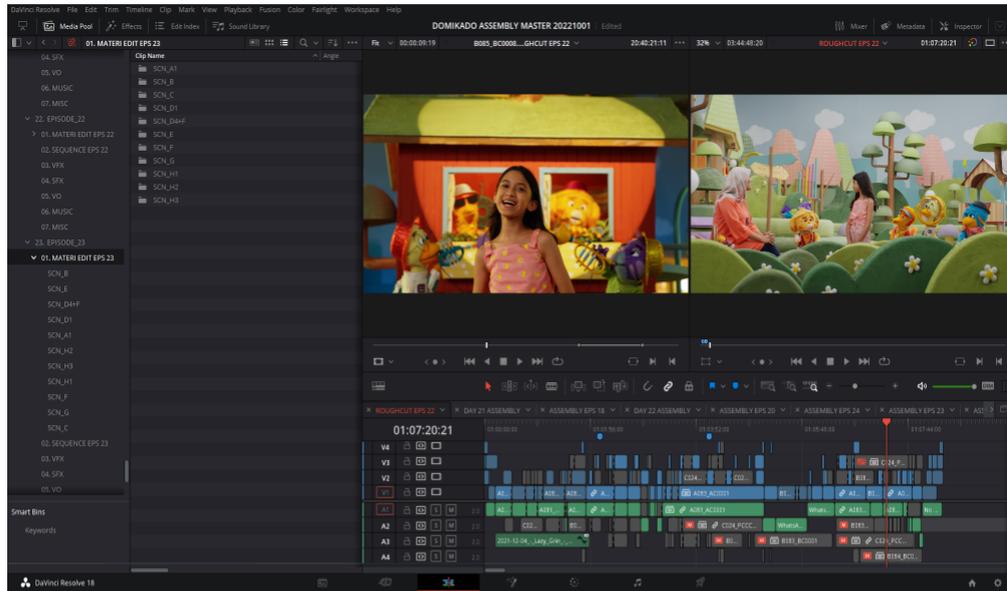
guide backsound yang sudah di *download* atau diberikan langsung oleh *sound designer*.

Selanjutnya pada *folder* “SFX” berisikan *guide sound effect* untuk dipakai di dalam *final cut*. Selanjutnya ada *folder* “VO”, yang berisikan *file voice over* yang sudah diambil. Lalu ada *folder* “GRAPHIC” yang berisikan *stock animasi 2d* yang dibuat langsung oleh anak grafis 2d maupun yang sudah di *download* langsung di dalam *website* langganan. Selanjutnya ada *folder* “PREVIEW RENDER”, yang isinya *file video* yang sudah di *render* dan untuk dijadikan *bahan preview* bersama *produser* dan *sutradara*. Kemudian ada *folder* “CacheClip”, yang menjadi wadah untuk sampah-sampah *cache* di tempatkan. Lalu ada *folder* “PROXY” yang kegunaannya hampir sama dengan *folder* “CacheClip”, yaitu untuk menjadi wadah untuk lokasi dimana *file-file video* dan *audio gampang* di *relink* ketika *file video* hilang di dalam *timeline editing*.



Gambar 3.3 *timeline* sinkronisasi video dan audio
Sumber : Dokumentasi Pribadi

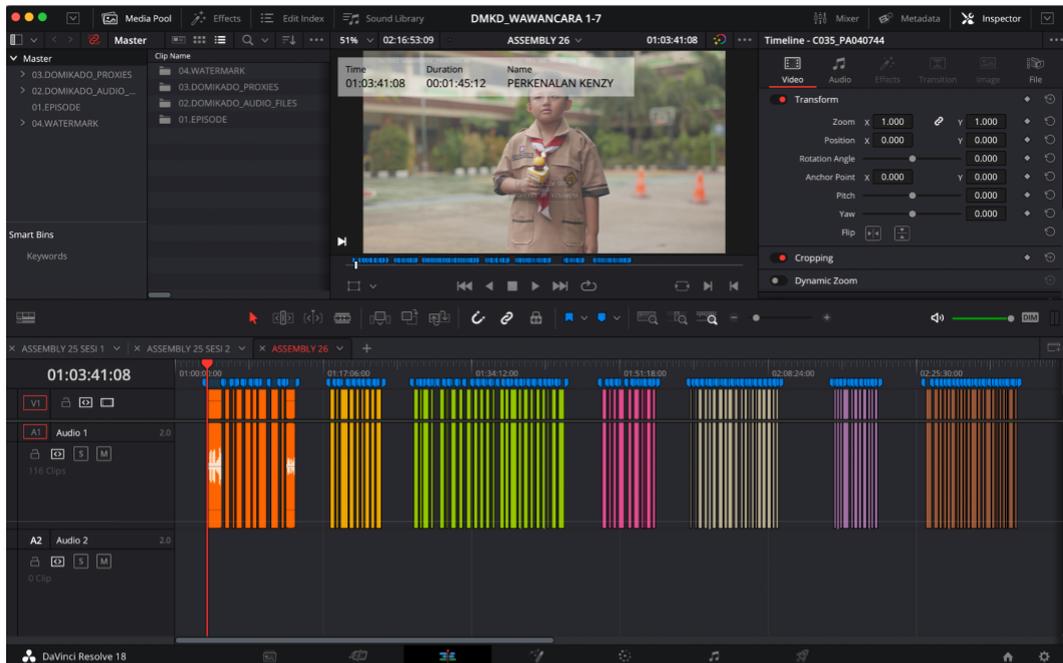
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.4 *Timeline rough cut*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun, selama menjalani tanggung jawab, penulis tidak dihadapkan dengan management *file* saja, tetapi penulis juga turut terjun langsung dalam tahap sinkronisasi video dan audio dan juga *rough cut editing*. Saat file video dan audio sudah dimasukkan ke dalam *folder file*, penulis langsung memasukkan *file* video dan audio ke aplikasi *editing* yaitu *Davinci Resolve*. Di tahap ini penulis melakukan proses sinkronisasi video dan audio *external*. Kemudian, saat mendekati minggu-minggu akhir shooting, penulis juga turut inisiatif untuk membantu *Assistant Offline Editor 1* dalam proses *rough cut* di episode 22.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.5 *timeline additional wawancara*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

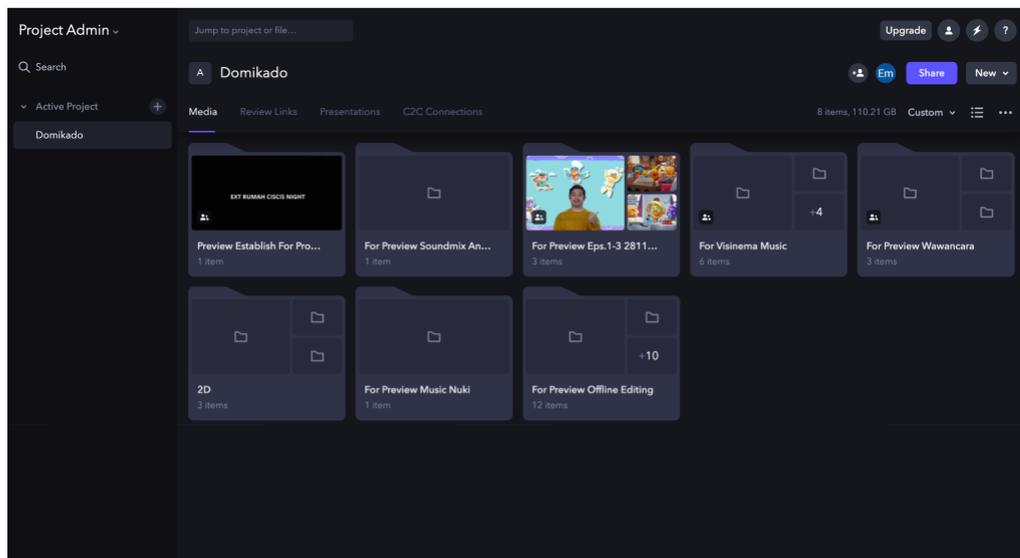
Sembari menjalani proses *offline editing*, dari pihak Visinema Pictures pun memberikan tambahan ide dari *Forum Group Discussion* tentang adanya tambahan shot wawancara untuk setiap episode. Yang dimana mengharuskan penulis untuk mensinkronisasi video dan audio *additional* wawancara tersebut, dan *manage file* menjadi rapi seperti pada gambar 3.4 diatas.. Saat proses sinkronisasi dan *management file* sudah selesai, penulis memasukkan lagi video dan audio tersebut ke *timeline editing* dari setiap episode.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.6 *timeline* proses *mastering*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 website *frame.io*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Saat semasa *offline editing* sudah *picture lock*, penulis dan editor lainnya diberikan waktu untuk merevisi editan yang durasinya terlalu panjang, sehingga harus dipangkas untuk menjadi lebih singkat dan *on point* pada suatu cerita dari setiap episode. Setelah revisi editan telah selesai, penulis melanjutkan proses *mastering*. Kemudian pada (gambar 3.6) proses *mastering* merupakan proses memasukkan unsur elemen-elemen seperti grafis 2D, grafis 3D, *backsound* yang sudah jadi, *title card*, dan *bumper*. Saat proses *mastering* sudah selesai, penulis melanjutkan *export file* yang bertujuan untuk *online preview* di salah satu website bernama *frame.io*. Selanjutnya pada gambar 3.7, *frame.io* ini sendiri salah satu platform yang digunakan oleh Visinema Pictures untuk melakukan *online preview*. Karena dari website ini, orang-orang yang tidak bisa hadir untuk *preview* secara *offline*, bisa diatasi langsung *preview* secara *online* melalui website ini.



Gambar 3.8 Ruang kerja *post-production* di Visinema Pictures
Sumber : Dokumentasi Pribadi

pada gambar 3.7 terlihat sebuah ruangan *post-production* yang biasanya menjadi tempat penulis bekerja. Di dalam ruangan tersebut terdiri dari lima kursi dua meja, dua komputer, dan satu lemari khusus untuk penyimpanan *hardisk* yang berisikan film-film yang sudah pernah dibuat. Tidak hanya sebagai ruang kerja *post-production*, melainkan ruangan ini bisa juga digunakan sebagai tempat untuk *preview editing* dari suatu film yang dibuat oleh perusahaan Visinema Pictures ini sendiri.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang di PT Visinema Pictures, kendala yang selalu dialami oleh penulis lebih cenderung pada saat proses *editing on location* yaitu, saat penulis hendak melakukan sinkronisasi pada video dan audio, penulis tidak

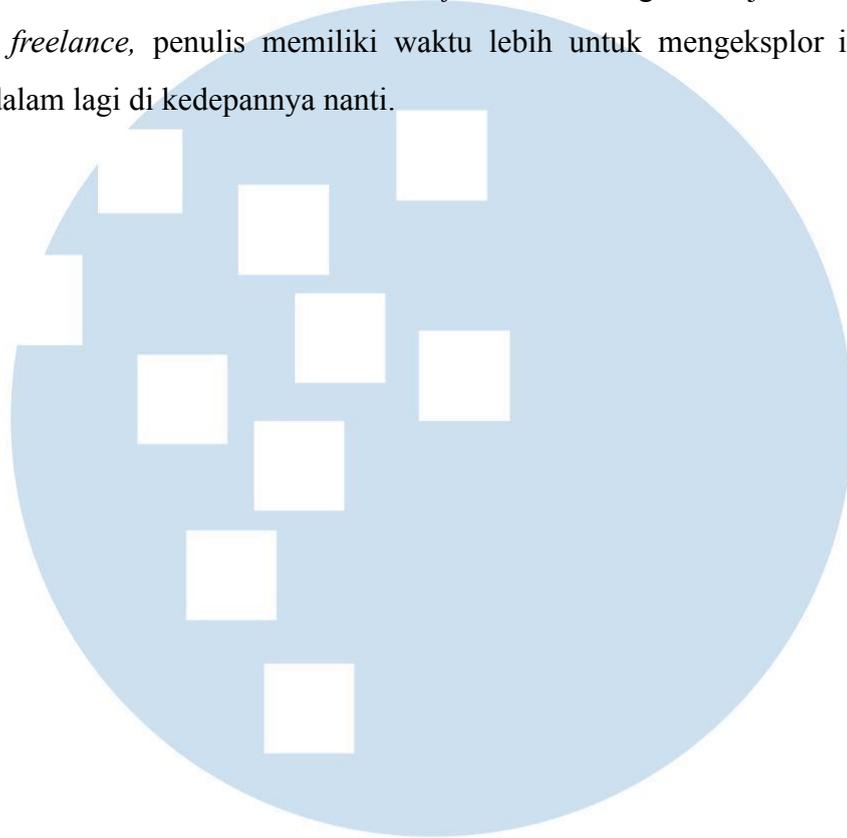
menemukan *slate in* yang masuk pada frame video sehingga penulis kesulitan dalam auto sinkronisasi pada aplikasi *davinci resolve*. Jika didalam video tidak ada ketukan *slate* sedangkan di audio masih ada *waveform* yang dihasilkan dari ketukan *slate*, alhasil video dan audio pun tetap tidak bisa tersinkronisasi secara *auto*. Karena didalam aplikasi *editing davinci resolve*, ketika sinkronisasi secara otomatis melalui *waveform*, video dan audio pun perlu secara bersamaan memiliki pasangan *waveform* antara audio kamera dan audio *external*. Sehingga memudahkan sistem untuk membaca *waveform* dengan jelas saat sinkronisasi.

Kemudian pada saat proses sinkronisasi sudah selesai, penulis terkadang lupa untuk memasukkan *metadata* atau info yang berisikan keterangan seperti *episode*, *scene*, *shot*, dan *take* keberapa di dalam video tersebut. Dan yang terakhir, dengan adanya *project series* yang pengerjaannya kurang lebih waktu 3 bulan, membuat penulis merasa masih kurang cukup akan ilmu yang didapat, sehingga membuat penulis ingin menggali lebih lagi ilmu yang lebih dalam secara *hardskill* maupun *softskill*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang dialami penulis saat menjalani tanggung jawab dalam *editing on location*, dari perihal sulitnya sinkronisasi penulis menemukan solusi dengan cara menggeser dan mencocokkan antara video dan audio secara manual dan teliti. Kemudian, pada saat penulis lupa untuk memasukkan *metadata* pada video, penulis menemukan solusi untuk memberi *pin* atau tanda pada *timeline editing* dengan bertuliskan “jangan lupa metadata”. Dengan memberi semacam tanda untuk *reminder*, membuat penulis lebih teliti saat menjalani tugasnya. Dan yang terakhir, perihal ketidakpuasan penulis terhadap 1 *project* besar yang pengerjaannya kurang lebih 4 bulan. Penulis menemukan solusi, dengan usainya magang *track 1* ini, penulis berharap masih bisa melanjutkan

kerja sama di Visinema Pictures secara *freelance*. Dengan menjalani kerja sama secara *freelance*, penulis memiliki waktu lebih untuk mengeksplor ilmu yang lebih dalam lagi di kedepannya nanti.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA